IKARION SOFTWARE
présente

ZEPPELIN - Giants of the sky

Crédits

Conception et programmation
Sven Vogelgesang

Programmation
Roman Mathar

Graphismes
Martin Selzer

Conception graphique
Sven Vogelgesang, Lars Vogelgesang

Musique
The Maximum of Sound (Matthias Steinwachs)

Effets sonores
Sven Vogelgesang

Documentation
Norbert Beckers

Tests
Annette Schultze, Dieter Lehmann, Marc Oberhäuser, Frank Kuypers, Lars Vogelgesang, Wolfgang Merkens

Quitter

Installation et chargement du jeu

Pour installer et lancer Zeppelin - Giants of the Sky, reportez-vous à la carte de référence fournie avec le jeu.

Pour commencer

New Game (nouveau jeu)
Cliquez sur ce bouton pour commencer une nouvelle partie.

Load Game (charger une partie)
Cette option vous permet de charger une partie préalablement sauvegardée. Cliquez simplement sur le nom de la sauvegarde à restaurer.

Choix du personnage
Cette option vous donne la possibilité de faire défiler les différents personnages que vous pouvez incarner dans cette simulation. Cliquez sur les boutons en forme de flèche pour passer en revue les différents visages. Cliquez ensuite sur OK pour confirmer votre choix.

Choix du nom
Une fois votre personnage sélectionné, vous pouvez lui donner un nom. Saisissez ce nom et appuyez sur la touche Entrée pour le valider.

Votre premier Zeppelin
Au début de la partie, chaque joueur entre en possession d'un Zeppelin. Bien entendu, chaque dirigeable doit être inauguré. Procédez comme pour le nom de votre personnage. Une fois le nom saisi, cliquez sur le bouton <YES> pour mettre en service votre Zeppelin.

Vos objectifs

Zeppelin - Giants of the Sky est une simulation historique qui débute en janvier 1901 et qui se termine au moment de la destruction des grands hangars de l'armée de l'air allemande à l'aéroport de Francfort, en 1940. Vous n'aurez qu'une seule idée en tête : vous faire un nom dans l'industrie du dirigeable. A cette fin, il vous faudra appréhender comme il se doit le développement économique et commercial de l'époque, gérer votre entreprise dans toutes les situations. Vous devrez faire face à de nombreuses critiques, mais aussi à la guerre, aux catastrophes naturelles, aux crises économiques qui sévissent, anticiper l'évolution technologique... Bien entendu, il reste possible de jouer après l'année 1940, mais sans contexte historique.

Options du jeu

Sound On/Off (son activé/désactivé)
Permet d'activer ou de désactiver les sons du jeu.

History On/Off (contexte historique oui/non)
Si vous choisissez "History Off", les informations historiques et les articles de journaux n'apparaissent pas pendant la partie.

Load Game (charger une partie)
Choisissez cette option pour charger une partie que vous aurez préalablement sauvegardée (les fichiers de sauvegarde portent l'extension *.GAM).

Save Game (sauvegarder une partie)
Cette option permet d'enregistrer la partie en cours, les statistiques courantes, les records et la date (par exemple juillet 1914).

End Game (quitter)
Choisissez cette option pour revenir au système d'exploitation.

L'écran de jeu principal

L'écran de jeu principal comprend trois fenêtres. La fenêtre la plus grande contient une carte du monde, des boutons correspondants à chacune des principales villes et un téléscripteur qui affiche les informations historiques et les événements liés à l'évolution de la partie. Cliquez sur le symbole d'une ville pour afficher son nom. Les boutons situés sur les bords de la carte vous permettent de vous renseigner quant au prix de l'hydrogène, de l'hélium et du carburant dans la ville actuellement sélectionnée.

La fenêtre située en haut à droite de l'écran contient des informations importantes sur le dirigeable sélectionné : équipage, passagers, vitesse maximale, etc. Chaque joueur peut prendre en charge jusqu'à trois dirigeables simultanément; il suffit d'utiliser les boutons situés dans le bord supérieur de la fenêtre pour effectuer la sélection. Si vous possédez moins de trois dirigeables, le troisième bouton apparaît en grisé.

La fenêtre que vous apercevez sur la gauche de l'écran principal comporte un calendrier, le visage et le nom du joueur, son solde bancaire et la liste des différentes options.
Cliquez sur le visage du joueur pour ouvrir une autre fenêtre, dans laquelle vous pourrez consulter des informations liées à ce personnage : son nom, sa situation et ses décorations. Pour refermer cette fenêtre, cliquez avec le bouton droit de la souris.

Les menus

PRODUCTION

La porte gauche de l'atelier affiche les informations suivantes :

*Le nombre de dirigeables en service (ON ORDER);
*Le temps requis (en jours) pour construire un dirigeable (BUILD-TIME);
*Le temps restant (en jours) avant que le dirigeable soit terminé (REMAINING BUILD-TIME);
*Les coûts de production du dirigeable, calculés à partir du nombre d'ouvriers embauchés (SHIP PRICE);
*Le coût unitaire sur le marché des matières premières (RAW MATS. PRICE);
*Le nombre de dirigeables terminés stockés dans l'entrepôt (mais pas encore en service).

La porte droite de l'atelier affiche un graphique circulaire (ou "camembert") présentant l'évolution actuelle du dirigeable, ainsi qu'une image du dernier prototype réalisé.

Des modifications peuvent être effectuées dans les domaines suivants :

* Le nombre d'ouvriers employés (WORKERS);
* Le nombre de dirigeables en cours de construction (UNDER CONSTRUCTION);
* Les stocks de matières premières détenus par l'entreprise (COMPANY);
* Les matières premières (unités) disponibles sur le marché libre (MARKET);
* Sur la porte de droite, le nombre de scientifiques qui travaillent sur le nouveau projet (SCIENTISTS).

Pour effectuer une modification dans ces différents domaines, cliquez sur le symbole adéquat. Par exemple, si vous cliquez sur le bouton COMPANY, vous serez en mesure d'acheter une unité des matières premières requises sur le marché libre. Les matières premières sont essentielles pour assurer la continuité de la production. Cliquez sur le bouton DEPOT pour mettre automatiquement un Zeppelin en service. Avant que celui-ci ne s'envole, toutefois, vous devrez lui donner un nom.

AIRSHIP (dirigeable)

Cet écran est entièrement dédié au dirigeable sélectionné. Si vous n'avez aucun Zeppelin en service, ou si le dirigeable est en train de relier deux villes, cet écran n'est pas disponible.

Toutes les informations dont vous avez besoin sur votre dirigeable se trouvent ici : position actuelle, niveaux de carburant et de gaz, état de ses principaux composants...

A partir de cet écran, il est possible d'ouvrir un nouvel entrepôt (cette procédure est possible dans toutes villes). Il suffit pour cela de cliquer sur le bouton DEPOT à l'endroit où se trouve le dirigeable en question. Vous pourrez utiliser cet entrepôt pour y stocker du carburant, du gaz que vous vous serez procuré sur le marché libre alors que les cours étaient favorables. Ne négligez pas les coûts liés à la gestion de ces entrepôts. Pour remplir un entrepôt, cliquez sur l'entrepôt préalablement érigé. Pour y stocker du carburant et du gaz, cliquez sur l'icône du réservoir adéquat. Le carburant ou le gaz sont alors automatiquement stockés.

IMPORTANT! Ne mélangez jamais deux types de gaz différents!

Statut du dirigeable (airship status)

L'indicateur de statut vous informe quant à l'état du dirigeable dans les domaines suivants : les moteurs, la coque, la cabine. Dans l'un de ces domaines, l'état peut être :

- excellent (very good)
- bon (goog)
- satisfaisant (satisfactory)
- à réparer (needing repair)
- très endommagé (badly damaged)
- dangereux (life-threatening)

Il est absolument vital que vous surveilliez l'état de vos dirigeables. Si vous êtes négligeant, vous mettez en péril la vie de vos passagers, vous risquez de perdre les marchandises transportées, et la réputation de l'entrepreneur (en l'occurrence, c'est vous!) sera indéniablement remise en cause.

Publicité (advertising)

Cette fenêtre présente une illustration du Zeppelin, ainsi que des informations sur les contrats publicitaires disponibles auprès des autres compagnies. Cliquez sur les différents logos de clients potentiels pour lire instantanément les conditions des contrats qui vous sont proposés : durée en semaines, gains hebdomadaires dérivant de la signature de ce contrat...
Pour signer un contrat, il suffit de cliquer sur le bouton <Accept>.

Réparations (repairs)

Lorsque votre dirigeable se trouve à Berlin, où se trouve le siège de votre compagnie, certaines réparations peuvent s'avérer nécessaires. Vous pouvez décider du temps pendant lequel ces réparations vont s'effectuer, lequel dépend de la main d'oeuvre affectée à ce travail. Pour augmenter le nombre de mécaniciens, cliquez sur le bouton Dock Personnel (personnel à quai). Cliquez sur le bouton Workers (ouvriers) pour inverser l'action. Les informations concernant le coût des réparations et leur durée en semaines sont affichées dans la fenêtre située juste au-dessous.

Il est possible d'effectuer trois types de réparations : sur la coque, les moteurs et la cabine des passagers. L'état du dirigeable pour chacun de ces domaines est affiché dans le coin inférieur gauche de la fenêtre de statut. Pour effectuer les modifications qui s'imposent dans l'un de ces domaines, cliquez sur le bouton adéquat. Cliquez sur <OK> pour confirmer le début des travaux.

Envoyer à la casse (scrap)

Il vous arrivera peut-être de vouloir vous séparer d'un dirigeable, pour plusieurs raisons : coûts d'entretien trop élevés, modèle peu fiable, rentabilité insuffisante, etc. Cliquez sur le bouton Scrap pour envoyer le dirigeable à la ferraille. Le montant que vous pouvez récupérer de cette séparation est affiché.

FLY (VOLER)

Cliquez sur le bouton Fly pour choisir votre destination et décider du prix du billet dont devront s'acquitter vos futurs passagers. La fenêtre ressemble quelque peu à une affiche publicitaire. La fenêtre de destination contient une liste des villes qu'il est possible d'atteindre; elles sont classées par ordre alphabétique.
Remarque : certaines villes dont le nom apparaît dans la liste peuvent ne pas être disponibles, par exemple parce qu'elles ont essuyé les conséquences d'une catastrophe naturelle, etc.

Une fois la destination et le prix du billet choisis, cliquez sur <OK>. Pour annuler, cliquez sur <CANCEL>. Cliquez avec le bouton droit de la souris pour revenir à l'écran de jeu principal. Si vous choisissez de faire voler votre dirigeable, un message vous avertit du nombre de billets vendus pour ce premier vol.

CITY (VILLE)

Lorsque votre dirigeable arrive à destination, vous avez la possibilité de cliquer sur le bouton <City> pour accéder à l'écran de cette ville. Vous pouvez alors consulter des informations sur la ville, les rumeurs (parfois fausses) qui courent.
Par ailleurs, dans une ville, vous pouvez :

* faire des transactions commerciales;
* signer un contrat pour transporter des marchandises;
* vous tenir informé des derniers records de vol;
* contempler votre collection de médailles (si vous en avez).

Rosanne Brixton

Si Rosanne se trouve dans la même ville que vous, pourquoi ne pas chercher à la rencontrer? Vous pourrez peut-être faire des affaires avec elle, ou engager une conversation un peu plus romantique! Vous aurez toujours le choix entre trois répliques pour répondre à Rosanne. Comment comptez-vous vous y prendre?

Choisissez la réponse désirée en cliquant sur le texte de votre choix. Rosanne vous répondra. Qui sait, cela va peut-être se terminer devant Monsieur le Maire?
Mais ne vous emballez pas trop vite : Rosanne joue un rôle important sur la scène internationale, alors il va falloir jouer serré pour réussir à la séduire.

Records

Dans chacune des villes dans lesquelles vous vous rendrez, vous pourrez vous tenir informé des derniers records de vol en date : records d'altitude, de vitesse et de distance. Et si vous ajoutiez votre propre nom à cette liste prestigieuse?

Honours (médailles)

Cette option vous permet de contempler votre uniforme et de compter le nombre de médailles et décorations accumulées. La récompense du "Black Eagle" (Aigle Noir) est la plus prestigieuse de toutes.

Freight contracts (contrats de fret)

Avec cette option, vous pouvez signer des contrats pour transporter les marchandises d'autres compagnies : ivoire, bois, matériaux de construction, etc. vers divers points du globe.

Important! Ces contrats sont généralement très séduisants. Selon la nature du chargement, la distance à parcourir pour que les marchandises arrivent à bon port, il est possible de gagner de grosses sommes d'argent. Mais attention : vous prenez aussi le risque de perdre de l'argent si vous ne respectez pas les conditions du contrat (lorsque, par exemple, les marchandises arrivent plus tard que prévu). De grands entrepreneurs ont fait faillite pour moins que cela...

FINANCES

L'écran des finances vous donne un aperçu général de votre propre situation financière : votre solde bancaire, les parts détenues et l'évolution financière sur les douze derniers mois.

Acheter/vendre des actions (share selling/buying)

Lorsque vous cliquez sur le bouton <Buy/Sell>, une fenêtre apparaît; elle indique le nombre de parts détenues. Cliquez sur les boutons en forme de flèche pour augmenter ou diminuer le nombre de titres en votre possession. Les actions seront alors achetées/vendues au prix courant du marché. Cliquez sur le bouton <Ticker Tape> pour afficher le cours actuel des actions et les tendances du marché boursier. Remarque : vous ne pouvez acheter des actions que si votre solde bancaire est positif.

Acheter/vendre ses propres actions (Own shares buying/selling)

Il est possible de vendre les actions de sa propre compagnie. Cliquez sur le bouton <buy/sell own shares> pour déterminer le pourcentage de parts à céder ou à acheter. Un petit conseil : ne vendez pas toutes les actions en une seule fois, car leur valeur est susceptible d'augmenter.

Emprunts (loans)

Chaque joueur peut contracter jusqu'à deux emprunts pour un montant inférieur ou égal à £3 000 000, à des taux d'intérêt pouvant varier.

Bilan (balance sheet)

Le bilan vous permet de surveiller les revenus hebdomadaires et les résultats obtenus : pertes sur certains marchés, rentabilité de vos destinations, etc.

VOLS REGULIERS

Pour gagner de l'argent, vous pouvez organiser un réseau de vols réguliers. Vous devez alors ouvrir des bureaux dans les villes entre lesquelles passagers, courrier et marchandises pourront circuler. Il s'agit généralement d'une source de revenus non négligeable pour votre compagnie.

Ouvrir un bureau

Pour ouvrir un bureau, cliquez sur le bouton <open office>. Choisissez ensuite la ville sur la carte du monde. Les villes qui disposent déjà d'un bureau apparaissent en orange.

Fermer un bureau

Cliquez sur le bouton <close office>, puis sur la ville adéquate.

Ouvrir une ligne

Cliquez sur le bouton <open route>. Un message apparaît alors à l'écran : Open scheduled route from... Cliquez dans la carte du monde sur la ville de départ. Le message Route between (ville sélectionnée) and... apparaît. Vous devez maintenant choisir la ville de destination. N'oubliez pas que pour créer une ligne régulière, les deux villes doivent nécessairement disposer d'un bureau. Chaque bureau peut à lui seul administrer deux lignes régulières. Par ailleurs, la distance maximale qui peut séparer deux villes d'une ligne régulière est nécessairement inférieure au record de distance de l'époque.

Ecran d'information des lignes régulières

Coûts (costs)

Cette fenêtre affiche les pertes/bénéfices pour la semaine qui vient de s'écouler.

Zeppelins

Cliquez sur les Zeppelins dans un entrepôt pour les mettre en service sur la ligne régulière préalablement créée. Par exemple, si vous estimez que le nombre de Zeppelins couvrant la ligne Paris-Moscou est insuffisant, allez dans votre entrepôt pour en mettre plus en service (à condition bien entendu que ces Zeppelins existent et qu'ils se trouvent dans l'entrepôt). Remarque : à l'inverse, il est possible de diminuer le trafic sur une ligne.

Transport de courrier et de passagers

Vous pouvez consulter des informations statistiques sur une ligne régulière : nombre de Zeppelins en service sur cette ligne, répartition (par exemple 50% de passagers, 50% de courrier), etc.

Prix

Cliquez sur le bouton Prix pour changer le prix du billet dont vos passagers doivent s'acquitter.Il est également possible de modifier le coût du transport de courrier et de marchandises.

Gestion

Lorsqu'une nouvelle ligne régulière est créée, la gestion de cette ligne commence au niveau Beginner (débutant). Il est possible de passer à un niveau supérieur en cliquant sur le bouton correspondant : Average (normal), ou Pro (professionnel).

Fermer une ligne régulière

Pour fermer une ligne régulière, cliquez dans la fenêtre en bas de la carte du monde. La ligne sélectionnée apparaît alors en rouge; cliquez sur le bouton <Close route> pour la fermer. Si des Zeppelins étaient affectés à cette ligne, ils se retrouvent automatiquement dans votre entrepôt.

Les compétitions

Vous pouvez tenter de battre des records à bord d'un dirigeable. L'écran de compétition comprend trois fenêtres : à droite et à gauche le paysage, au milieu les deux appareils engagés dans la compétition. Dans cette fenêtre, le dirigeable à gauche est celui de votre adversaire.

Altimètre

L'altimètre affiche l'altitude courante (en mètres) du Zeppelin.

Gouverne de profondeur

La gouverne de profondeur détermine l'inclinaison du dirigeable.

Anémomètre

Cet instrument se trouve au centre du tableau de bord. Il indique la vitesse du dirigeable en kilomètres/heure. Si le record de vitesse est battu, un message apparaît dans la fenêtre située juste au-dessus.

Moteur 1, moteur 2

Un compte-tours apparaît de chaque côté du tableau de bord. Les commandes de gaz sont situées juste à côté de ces indicateurs. Pour les actionner, déplacez les manettes en cliquant avec le bouton gauche de la souris. Prenez garde de ne pas augmenter la vitesse trop rapidement ou trop longtemps. En effet, les moteurs risqueraient de surchauffer.

Indicateur de pression

Cet instrument vous renseigne quant à la pression du ballon. Cette pression peut augmenter avec l'altitude, car la pression exercée par l'air ambiant devient moins importante.
Attention! Avec les premiers modèles de Zeppelin, surveillez cette pression. Et préparez votre parachute, on ne sait jamais!

Etat des moteurs

En haut à gauche du tableau de bord se trouve l'indicateur d'état des moteurs. Consultez fréquemment ce voyant, il vous informera des éventuelles avaries.

Altimètre relatif

Cet instrument se trouve en haut à droite du tableau de bord. Il vous indique la différence d'altitude entre votre dirigeable et celui de votre adversaire.

Commandes au clavier

Il est possible d'utiliser des raccourcis clavier pour accéder directement aux principaux écrans du jeu.

F1 Production
F2 Dirigeable
F3 Voler
F4 Ville
F5 Finances
F6 Lignes régulières
F7 Informations concernant le joueur

Quelques conseils et suggestions

Ne vous risquez pas à tenter de relier des villes très distantes dès le début de la partie. Restez prudent, prenez le temps de voir comment se comporte la technologie que vous adaptez sur vos dirigeables. Si vous essuyez de lourdes pertes financières dès le début du jeu, votre réputation en souffrira.

Attendez quelques années avant d'ouvrir des lignes régulières. En effet, vos dirigeables ne sont pas assez rapides et leur fiabilité est contestable, aussi vous prendriez beaucoup de risques en créant une ligne régulière qui ne sera que peu fréquentée.

Sur le marché boursier, pensez à surveiller les taux. Il serait dommage de voir le prix de vos actions grimper en flèche alors que vous venez de céder vos parts. En règle générale, quand les taux baissent, vous devez ACHETER. Lorsque les taux s'effondrent, ACHETEZ ENCORE PLUS.

Ne choisissez pas le prix du billet au hasard. Si ce prix est trop élevé, vos Zeppelins vont parcourir le globe avec un nombre de passagers/marchandises limité.

Lorsque vous êtes averti de la possibilité d'un orage, prenez cela très au sérieux. Si vous jouez avec la vie de vos passagers, votre réputation risque d'en prendre un sérieux coup et plus personne ne voudra embarquer chez vous!